

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

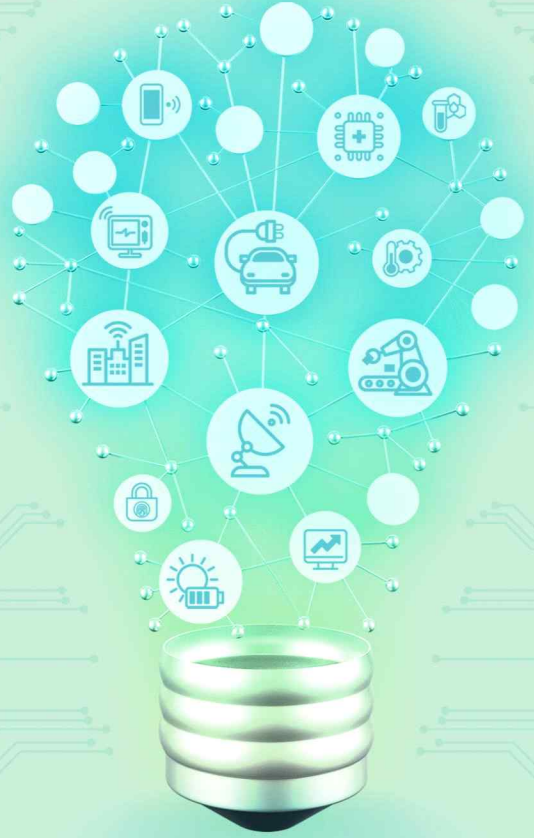
기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

룽투코리아(060240)

디지털컨텐츠

요약
기업현황
재무분석
주요 변동사항 및 전망



작성기관

NICE평가정보(주)

작성자

민총기 전문연구원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미공개 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-2124-6822)으로 연락주시기 바랍니다.

룽투코리아(060240)

모바일 게임 개발, 퍼블리싱 전문기업

기업정보(2022/02/25 기준)

대표자	양성휘
설립일자	1999년 11월 11일
상장일자	2002년 01월 04일
기업규모	중소기업
업종분류	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
주요제품	모바일 게임

시세정보(2022/02/25 기준)

현재가(원)	6,180
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	1,572
발행주식수	25,429,284
52주 최고가(원)	10,350
52주 최저가(원)	4,505
외국인지분율	32.27%
주요주주	LONGTUGAME HK LIMITED

■ 게임 서비스 노하우 통한 게임 개발 및 퍼블리싱 전문기업으로 성장

룽투코리아(이하 동사)는 온라인/모바일 게임 개발 및 퍼블리싱 사업에 주력하고 있다. 동사는 사업 경쟁력 및 효율성 제고를 위하여 2017년 물적분할을 통해 기존에 영위하던 교육사업부를 분리하고, 게임 사업에 집중하고 있다. 동사는 게임 사업과 관련하여 ‘검과마법 for Kakao’, ‘열혈강호 for Kakao’의 연이은 성공을 통해 안정적으로 게임사업을 운영하고 있으며, 2021년 상반기에 ‘마이티아레나’, ‘블라스트M’을, 하반기에 ‘태왕: 가람의 길’을 출시하였다.

■ 전 세계적인 인터넷 환경 향상에 따른 모바일 게임시장의 성장세

동사가 영위하고 있는 게임 산업은 인터넷 보급률의 증가와 IT 기술의 급격한 발전에 따른 전 세계적으로 빠르게 성장하고 있는 산업이다. 특히 게임 산업은 문화 콘텐츠 산업의 여타 산업 대비 언어와 문화 등의 장벽이 비교적 낮아 해외 시장에서도 경쟁력 있는 산업이다. 이에 동사는 해외시장 진출을 지속적으로 추진하고 있으며, ‘열혈강호’의 경우 국내 출시 이후 태국, 베트남 등에 순차적으로 출시하였으며, 2018년에는 ‘드래고니안 사가’를 통해 일본 시장에 진출하였다.

■ 검증된 IP확보와 글로벌 퍼블리싱 계약을 통한 경쟁력 강화

동사는 유망한 IP를 보유한 타이곤모바일 인수를 통해 IP 로열티 사업을 강화하였다. 또한, 게임 사업의 경쟁력 제고 및 퍼블리싱 사업과의 시너지 효과를 극대화하기 위한 위메이드트리, Lantu Games Limited의 일부 지분을 인수 계약하였다. Lantu Games Limited는 ‘테라클래식’, ‘헌터x헌터’ 등의 글로벌 흥행 IP를 기반으로 모바일 게임을 출시하였다. 이를 통해 동사는 게임 퍼블리싱, IP기반의 새로운 비즈니스 모델 확보 등의 활발한 행보를 이어가고 있다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

구분 년	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2018	575	9.7	37	6.4	215	37.4	22.6	21.7	15.6	586	2,730	6.1	1.3
2019	301	(47.7)	(31)	(10.3)	16	5.4	2.3	2.1	7.7	67	2,898	75.7	1.7
2020	521	73.1	2	0.4	29	5.5	3.8	3.5	9.3	113	3,021	41.3	1.5

기업경쟁력

모바일 게임 퍼블리싱 전문 기업

■ 주요 IP 보유 기업 인수

- 타이곤모바일, 위메이드트리, Lantu Games Limited 지분 취득 계약을 통한 IP 로열티 사업 강화

■ 안정적인 게임 사업 운영

- 2015년 모바일 게임 최초 런칭 이후 지속적인 게임 사업화 성공

시장 전망 및 구조

■ 휴대용 기기 이용 증가에 따른 성장

- 타 게임 플랫폼 대비 휴대성, 간편성에 특화된 모바일 게임 시장
- 전 세계적인 스마트폰의 보급 확산에 따른 모바일 콘텐츠에 대한 접근성 용이
- 스마트폰 시장에서 유통되는 모바일 콘텐츠 중 가장 높은 비중을 차지하는 모바일 게임 산업

핵심기술 및 취급 품목

핵심기술

■ 글로벌 소싱

- 우수한 국내외 모바일 게임을 발굴하여 서비스 운영 및 현지화 마케팅 전략을 통해 글로벌 시장 진출



■ 퍼블리싱

- 전문화된 사업 전략과 데이터로 안정적인 서비스

■ IP 비지니스

- 국내외 유명 IP를 발굴, 게임 제작 및 글로벌 시장 배급

주요 제품 및 연구 개발

	
카이로스: 어둠을 밝히는 자 Endless MORPG, 카이로스 공이 없는 판타지를 경험하라!	용의기원 동료와 함께하는 사냥을 자랑한 전쟁의 시작 시공 초월 액션 MMORPG 용의기원
카이로스	용의 기원

ESG 현황

Environment

항목	현황
환경 정보 공개	■
환경 경영 조직 설치	■
환경 교육 수준	■
환경 성과 평가체계 구축	□
온실가스 배출	□
에너지, 용수 사용	□
신재생 에너지	□

■ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

Social

항목	현황
인권보호 정책 보유	■
여성/기간제 근로자 근무	■
협력사 지원 프로그램	■
공정거래/반부패 프로그램	■
소비자 안전 관련 인증	□
정보보호 안전 관련 인증	□
사회공헌 프로그램	■

■ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

Governance

항목	현황
주주의결권 행사 지원제도	■
중장기 배당정책 보유	■
이사회 내 사외이사 보유	■
대표.이사회 독립성	■
감사위원회 운영	■
감사 업무 교육 실시	■
지배구조 정보 공개	■

■ : 양호 ■ : 미흡 □ : 확인불가

- ▶ 당사는 인권보호 정책을 보유하고 있고, 공정거래/반부패 프로그램을 운영하고 있음.
- ▶ 주주의결권 행사를 위한 지원제도를 보유하고 있고, 지배구조 정보를 투명하게 공개하고 있음.
- ▶ 이사회 내 별도의 위원회를 운영하지 않으나, 사외이사를 보유하고 있어 이사회 독립성을 확보하고 있음.

* 본 ESG현황은 나이스평가정보㈜ 분석대상 기업으로 입수한 정보를 요약 정리한 것으로, 분석 시점 및 기업의 참여도에 따라 결과가 달라질 수 있습니다.

I. 기업현황

국내 외 모바일 게임 퍼블리싱 전문 기업

동사는 국내 외 모바일 게임 퍼블리싱 사업을 전문적으로 영위하고 있으며, 유명한 IP를 보유한 중속 회사와 함께 IP 로열티 사업을 강화하고 있다. 게임 서비스 개발뿐 아니라 가능성 있는 IP를 발굴하고 게임 인재를 육성하는 사업에 적극적으로 참여하고 있다.

■ 개요 및 사업 현황

동사의 모체는 교육 업체인 ‘아이넷스쿨’로 1999년에 설립되었으며, 2002년 1월 코스닥 시장에 주식을 상장하였다. 동사는 사업 경쟁력 및 효율성 제고를 위하여, 2017년 물적 분할을 통해 교육사업부를 분리하고 게임 사업에 주력하고 있다. 2021년 9월 분기보고서에 따르면, 본사는 경기도 안양시에 소재해 있으며, 총 38명의 직원이 재직 중이다. 매출의 대부분이 모바일 게임 퍼블리싱을 통해 실현되고 있으며, 주요 모바일 게임으로는 ‘카이로스’, ‘용의기원’, ‘블라스트M’ 등이 있다.

■ 주요제품 현황

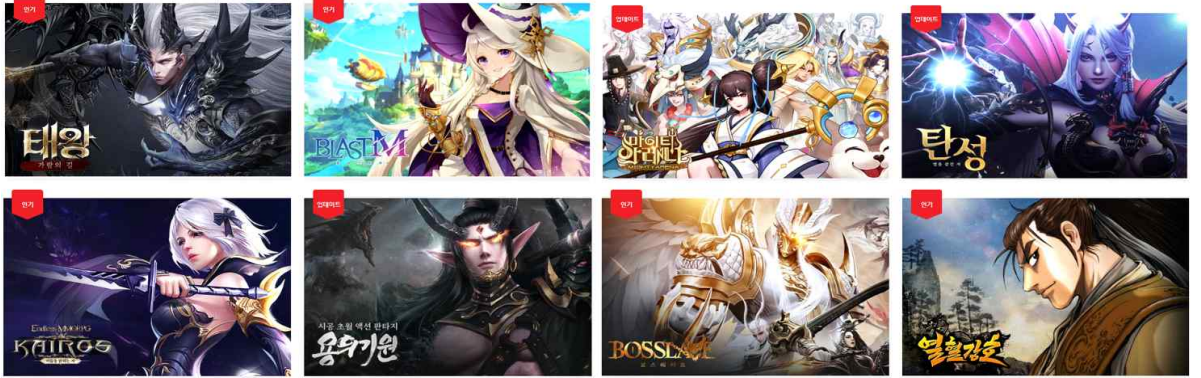
동사는 2015년 사업목적으로 온라인 게임, 웹 게임, 모바일 게임 등의 소프트웨어 개발 및 공급업을 추가하며, 게임 사업부를 신설하는 등 모바일 게임 개발 및 서비스를 위한 인프라를 확충하였다. 이를 통해 ‘일이삼국지’, ‘검과 마법’을 필두로 모바일 게임 서비스를 제공하고 있으며, 이후 ‘열혈강호 for Kakao’, ‘나선의 경계’ 등 다수의 서비스를 런칭하고 있다. 동사의 중속 회사인 Lantu Games Limited에서는 2019년에 ‘테라클래식’, ‘헌터x헌터’를 출시하였다.

표 1. 동사의 게임별 매출 비중 현황 (단위: %)

구분	비중	구분	비중
카이로스	35.19	보스레이브	5.80
용의기원	16.17	열혈강호	4.98
블라스트M	13.35	검과마법	2.37
탄성	7.46	피버바스켓	0.87
마이티아레나	5.91	천존협객전	0.21

*출처: 분기보고서(2021.09), NICE평가정보(주) 재구성

그림 1. 동사의 대표 게임 현황



*출처: 동사 홈페이지(2022), NICE평가정보(주) 재구성

■ 시장 현황 및 특성

게임 산업은 전 세계적으로 빠르게 성장하고 있다. 특히 VR, AR과 같은 새로운 장르의 게임 보급에 따라 시장이 커지고 있으며, 인터넷을 기반으로 발전한 개인주의 지향적인 생활문화에 따라 다양한 사용자가 게임을 이용하고 있다. 또한, 게임 산업은 원자재 및 설비, 투자 없이 높은 산출률을 가지는 고부가가치 산업이다. 모바일 게임은 휴대용 기기에서 이용하는 게임으로, 휴대용 기기의 특성상 다른 게임 플랫폼과 비교해서 휴대성, 간편성 등의 장점을 가지고 있으며, 조작방법이 비교적 간단하여 일반적인 이용자들이 쉽게 즐길 수 있다.

대한민국 게임백서(2021)에 따르면, 2021년 국내 게임 시장 규모는 전년 대비 약 6.1% 상승한 20조 422억 원에 달할 것으로 전망된다. 2022년도에도 코로나19의 유행이 계속되면서, 모바일과 콘솔 게임을 중심으로 게임 제작 및 배급 시장은 성장을 이어갈 것으로 예측된다. 코로나19의 영향으로 모바일 게임 부문은 신규 이용자가 많이 늘어나고 있다. 2021년 매출은 전년 대비 9.5% 증가한 11조 8,654억 원에 이를 것으로 추정된다.

표 2. 국내 게임 시장의 규모와 전망 (단위: 억 원, %)

구분	2019년		2020년		2021년(E)		2022년(E)		2023년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	48,058	-4.3	49,012	2.0	47,058	-4.0	46,946	-0.2	45,736	-2.6
모바일 게임	77,399	16.3	108,311	39.9	118,654	9.5	132,181	11.4	143,945	8.9
콘솔 게임	6,946	31.4	10,925	57.3	12,815	17.3	14,955	16.7	18,364	22.8
아케이드 게임	2,236	20.6	2,272	1.6	2,053	-9.6	2,161	5.3	2,315	7.1
PC방	20,409	11.6	17,970	-11.9	19,456	8.3	21,441	10.2	23,478	9.5
아케이드 게임장	703	2.4	365	-48.1	386	5.6	592	53.4	772	30.6
합계	155,750	9.0	188,855	21.3	200,422	6.1	218,275	8.9	234,611	7.5

*출처: DMC 미디어 리포트 '2020디지털 차트: 모바일 게임'(2020)

■ 주요계약 진행 현황

동사는 2019년 주식회사 타이곤모바일의 지분 인수 계약을 체결하며 발행주식 100%를 보유하게 되었다. 2020년에는 위메이드트리, 2021년에는 Lantu Games Limited의 지분을 확보하면서 게임 사업의 경쟁력 제고 및 로열티 사업과의 시너지 효과를 극대화하고 있다.

표 3. 동사의 계열사 현황

지역	주권상장유무	구분	회사명
국내	코스닥상장시장	-	룽투코리아
	비상장	종속기업	타이곤모바일
해외	비상장	최상위 지배기업	Beijing Zhongqing longtu Network Tech Co.Ltd
	비상장	지배기업	LONGTUGAME HK LIMITED
	비상장	주요종속기업	Lantu Games Limited

*출처: 분기보고서(2021.09), NICE평가정보(주) 재구성

■ 판매전략

동사는 서비스하는 게임을 다운로드하는 시점에는 과금하지 않지만 게임내 아이템을 구매하기 위해서는 게임별로 각각의 사이버머니를 구매하게 하는 부분 유료화를 시행하고 있다. 일회성 과금으로 끝나는 다운로드 과금 방식에 비해 게임 내 아이템 결제 방식은 지속적인 업데이트를 통해 한 번 이상 구매한 사용자로 하여금 지속적인 구매를 유도하는 효과가 있다.

동사는 모바일 게임을 모바일 앱마켓(이동통신사 및 애플리케이션 스토어)에 런칭한 후 다양한 마케팅 및 프로모션 활동으로 매출을 높이고 있다. 모든 게임에 대한 타겟 유저와 시장을 분석하여 커뮤니티 및 각종 온/오프라인 매체에 대한 마케팅과 프로모션을 진행하고 있으며, 기존 고객 유지 및 유저층 확대를 위해 온/오프라인 매체 및 SNS 서비스, 미디어 광고 등을 운영하고 있다. 또한, 이동통신사 및 온라인 포탈 등과도 제휴하여 시장 확대를 위한 다양한 마케팅 활동을 진행하고 있다.

II. 재무 분석

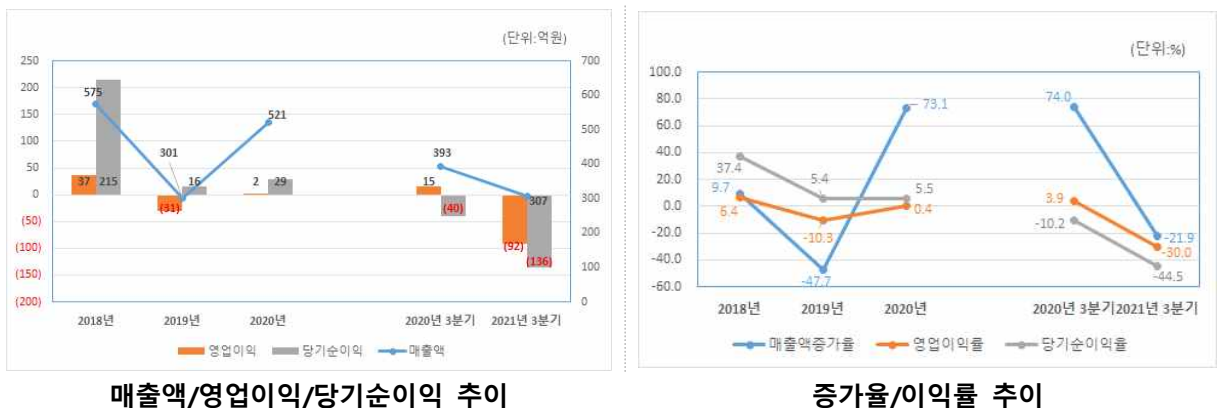
꾸준한 로열티 매출 발생에도 신작 출시와 흥행에 따른 실적 변동 큰 편

동사는 2020년 신작 게임의 출시를 통해 실적을 회복하였고 이를 통해 영업 수익성이 흑자 전환하는 등 수익성 또한 개선되었다. 다만, 2021년 3분기에는 게임 노후화 등의 영향으로 실적 재감소 하였고 연결 종속기업 신규 편입 등으로 대규모 손실을 나타냈다.

■ 신작 모바일 게임 출시 및 기존 흥행 게임의 지속적인 인기로 실적 회복

동사는 2017년 물적 분할을 통해 교육 사업부를 분리하고 이 후부터 게임 사업을 주력하고 있는 가운데, 카이로스, 용의기원, 탄성, 보스레이브 등 다양한 게임을 출시하여 서비스하고 있다. 2020년 연결기준 (주)타이콘모바일을 종속기업으로 두고 있으며 IP저작권 부문의 매출 감소에도 불구하고 게임퍼블리싱 실적의 확대로 전년 대비 73.1% 증가한 521억 원의 매출을 시현하였다. 게임별 매출비중을 살펴보면 당기 5월 출시한 ‘카이로스’가 전체 매출의 34.7%로 가장 큰 비중을 차지하였고, 당기 3월 출시한 ‘용의 기원’이 28.2%로 두 번째 비중을 차지하고 있다.

그림 2. 동사 연간 및 3분기 요약 포괄손익계산서 분석

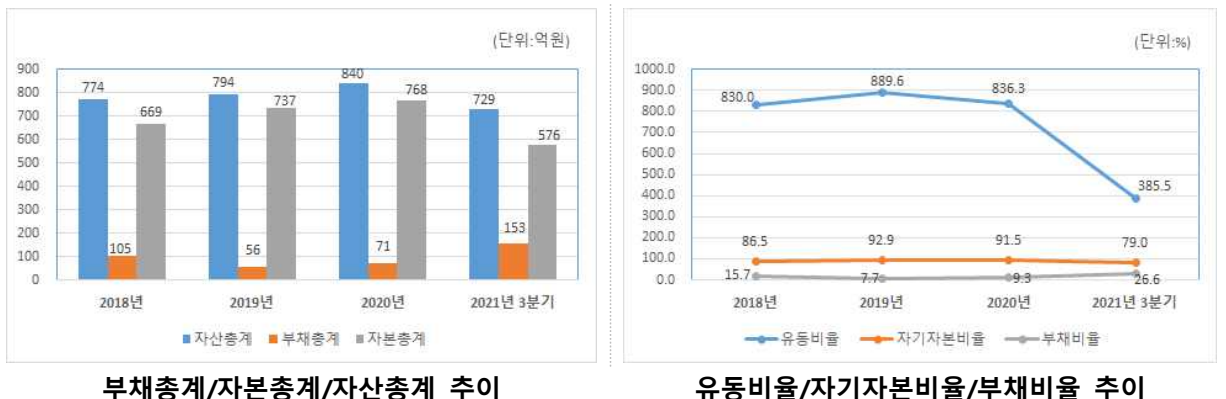


매출액/영업이익/당기순이익 추이

증가율/이익률 추이

*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

그림 3. 동사 연간 및 3분기 요약 재무상태표 분석



부채총계/자본총계/자산총계 추이

유동비율/자기자본비율/부채비율 추이

*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

■ 외형 회복, 영업이익 흑자 전환

동사의 최근 3개년 매출 실적을 살펴보면 연결기준으로 2018년 575억 원(+9.7% YoY), 2019년 301억 원(-47.7% YoY), 2020년 521억 원(+73.1% YoY)을 기록하였다. 전년도에는 더인앤엠(주) 등의 종속기업 연결 제외에 따라 외형이 크게 축소된 영향이 컸으나 당기에는 ‘용의기원’, ‘카이로스’, ‘탄성’ 등 신작 모바일 게임 3종의 출시를 비롯해 장기 흥행 게임의 지속적인 매출 시현 등을 통해 기존의 영업실적을 회복하였다.

수익성 측면에서는 외형 확대에 따른 비용 부담의 완화로 영업 수익성이 흑자 전환한 매출액 영업이익률 0.4%를 기록한 가운데, 전기 발생했던 관계기업 투자이익 및 관계기업처분이익 등의 제거 등의 영향으로 매출액순이익률은 전년과 유사한 수준인 5.5%를 기록하였다.

■ 2021년 3분기 실적 감소, 대규모 적자 상태

2021년 3분기에는 신작 게임 출시 등에도 기존 일부 게임의 노후화 등의 영향으로 전년 동기 대비 21.9% 감소한 307억 원의 매출을 시현하였다. 수익성 측면에서는 원가 부담의 확대 및 종속기업 관련 급여 등의 증가로 인한 관관비 부담의 확대로 영업 수익성이 적자 전환한 매출액영업이익률 -30.0%를 기록하여 영업손실 92억 원을 나타낸 가운데, 대손상각, 금융자산평가손실 등 기타비용의 영향으로 매출액순이익률 또한 -44.5%를 기록하여 당기순손실 136억 원을 시현하였다. 이는 2021년 2월 ‘Lantu Games Limited’의 지분 추가 취득에 따른 종속회사 신규 편입에 따른 영향이 큰 것으로 보인다.

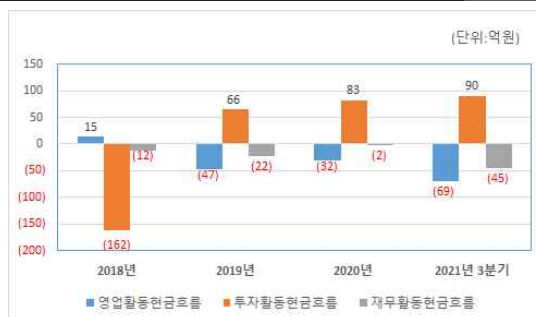
한편, 2021년 3분기 재무안정성 측면에서는 적자 시현에 따른 자기자본 축소 및 매입채무, 선수금 등의 증가에 따른 부채 규모 확대로 2020년 결산 대비 저하된 자기자본비율 79.0%, 부채비율 26.6%, 차입금의존도 5.4%를 기록하였으나, 낮은 차입부채 부담을 유지하고 있는 등 양호한 안정성 지표를 기록하고 있다. 다만, 신작 출시에 따른 게임은 증가하고 있으나 동사의 무형자산 가치는 점차 줄어드는 추세를 보이고 있다.

■ 미흡한 자금흐름 지속

2020년 연결기준 흑자 시현에도 불구하고 비금융자산의 감소 등으로 영업활동현금흐름이 -32억 원을 기록하여 부(-)의 상태를 지속하고 있다.

부족한 운전자금은 단기금융상품 처분 등 투자활동을 통한 현금유입 83억 원을 통해 충당하였고 잔여 자금은 내부 유보하여 기말 현금이 23억 원에서 71억 원으로 증가하였다.

그림 4. 동사 현금흐름의 변화



*출처: 동사 사업보고서(2020), 분기보고서(2021)

Ⅲ. 주요 변동사항 및 전망

비대면 활동 증가에 따른 모바일 게임 이용 증가

코로나19로 인한 비대면 활동 증가에 따른 모바일 게임 이용 증가가 예상되며, 접근성이 뛰어난 모바일의 장점으로 인해 향후 모바일 게임 시장은 큰 폭의 성장세를 이어갈 것으로 보인다.

■ 주요 사업 이슈

동사는 현재까지 다수의 모바일 게임을 성공적으로 퍼블리싱하여 구글플레이스토어, 앱스토어에서 상위권에 랭크되는 등 주목할만한 성과를 거두었다. 특히, 동사는 모바일 게임의 IP를 통해 게임뿐 아니라 웹툰을 제작하여 제공하는 등 IP 활용에 따른 다양한 비즈니스 모델을 보유하고 있다. MMORPG, 카드게임, 액션 등 다양한 장르의 게임에 대한 IP 확보와 더불어 퍼블리싱 계획을 가지고 있으며, 기존에 퍼블리싱한 게임에 대한 지속적인 버전 업그레이드 및 신규 콘텐츠 추가 등을 성공적으로 수행하고 있다.

동사는 온라인 만화 및 웹툰 전문기업의 인기 무협 IP를 활용해 모바일 게임 개발을 수행할 예정이다. 인기 IP를 활용한 ‘원 소스 멀티 유즈’ 전략을 적극적으로 펼칠 계획이며, 이와 같은 IP 관련 콘텐츠 사업을 지속적으로 확대하고 있다. 또한, 기존에 성공적인 퍼블리싱을 이룬 ‘열혈강호’ IP를 확대하여 ‘열혈강호 글로벌’을 2022년 1분기에 출시할 예정이다. ‘열혈강호 글로벌’은 동사의 자회사인 타이콘모바일의 주력 IP로 P2E 모바일 게임으로 위메이드의 위믹스 플랫폼을 통해 출시될 것으로 보인다.

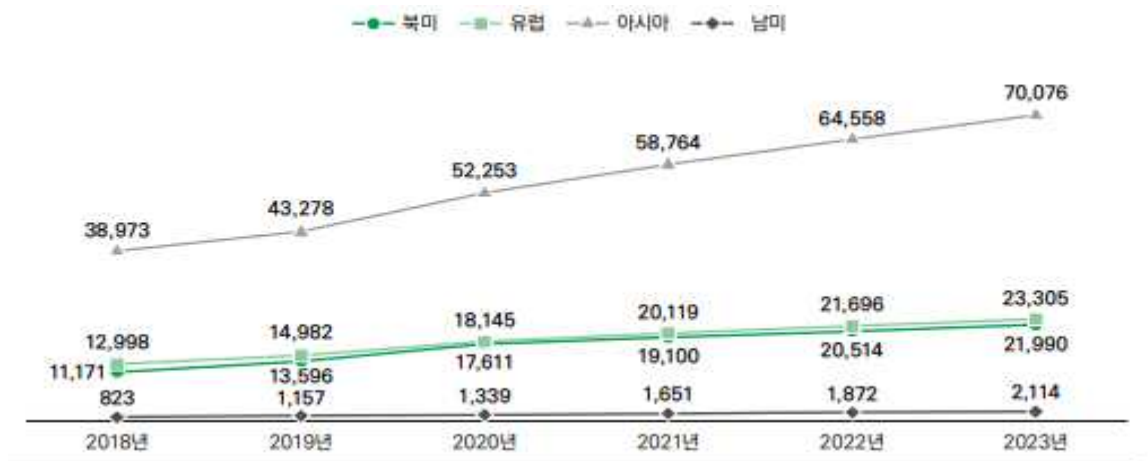
■ 시장에 대한 향후 전망

모바일 인터넷과 고사양 스마트폰의 확산이라는 전 세계적인 트렌드는 모바일 콘텐츠 산업의 발전을 견인하고 있으며, 그 중 모바일 게임의 경우 모바일 콘텐츠의 선두에 위치하고 시장을 선도하는 역할을 담당하고 있다. 또한, 모바일 게임의 수익 모델이 다양화되고 있어 다운로드 비용 외에 게임 내 아이템을 구매하여 추가적인 매출 창출을 가능케 하는 부분 유료화 모델은 SNG, MMORPG 등 네트워크 게임의 장기적인 이용을 유도하여 안정적인 수익원으로 정착되고 있다.

코로나19의 영향으로 모바일 게임 이용자와 이용 시간이 증가함에 따라 매출도 증가할 전망이다. 국내 모바일 게임 시장은 2021년 이후 ‘리니지M’, ‘리니지2M’을 비롯한 모바일 MMORPG 장르의 게임들과 ‘카트라이더 러쉬플러스’, ‘바람의나라: 연’ 등 온라인 게임 가운데 IP 게임들의 매출 성장이 지속되는 가운데, 엔씨소프트의 ‘블레이드&소울2’와 카카오게임즈의 ‘오딘: 발할라 라이징’과 같은 대작 모바일 게임들의 출시가 예정되어 지속적인 성장이 예상된다.

대한민국 게임백서(2021)에 따르면, 2020년 세계 모바일 게임 시장 규모는 2019년 대비 22.4% 증가한 893억 4,800만 달러를 기록하였다. 모바일은 가장 규모가 큰 게임 플랫폼이면서 성장률도 가장 높고 향후에도 연평균 9.6%씩 성장할 것으로 예상되고 있다. 그 중에서도 아시아는 모바일 게임의 가장 큰 시장으로, 2022년과 2023년 각각 약 10%, 8.5%의 성장이 예상되고 있다. 시장 규모가 가장 작은 남미 지역도 성장률은 매우 높다. 코로나19가 발생하기 전인 2019년에 40.6% 성장하였고, 2020년은 15.7% 성장하였다.

그림 5. 세계 권역별 모바일 게임 시장 규모 및 전망 (단위: 백만 달러)



*출처: 대한민국 게임백서(2021), 한국콘텐츠진흥원

아시아는 모바일 게임이 시장성장을 주도하고 있다. 무엇보다 중국이 급격하게 성장하면서 아시아 모바일 게임 시장을 견인하고 있고, 앞으로도 중국의 영향력은 계속될 전망이다. 중국은 세계 최대의 게임 이용자와 내수 시장을 발판으로 막대한 자본을 축적하였고, 이를 통해 전 세계 유수의 게임 개발사들에 대한 투자를 확대하고 있다. 이에 동사의 모회사인 중국 최대 모바일 게임사 ‘룽투게임’ 역시 온라인, 웹, 모바일 게임 등 종류와 장르에 제한을 두지 않으며 게임 사업의 발전과 서비스 제공에 매진하고 있다.

■ ESG 활동 현황

ESG는 기업의 비재무적 요소인 환경(Environment), 사회(Social), 지배구조(Governance)를 뜻한다. ESG 평가는 기업엔 지속 가능 경영의 동기를 유발하고 투자자에게는 사회적 책임 투자에 대한 접근성을 제고하는 지표로 활용할 수 있으며, 비재무적인 요소가 기업의 가치 및 성장에 미치는 영향이 증가하고 있어 추구해야 할 필수적인 경영방침으로 자리 잡고 있다. 환경경영 기준은 환경문제가 기업의 지속 가능한 발전에 중요한 영향을 미치는 변수로 부각됨에 따라 제정되었으며 사회책임경영 기준은 지속 가능 경영에 대한 사회적 관심이 커지고 국제자본시장에서 기업의 사회적 책임이 중요한 투자 의사 결정 고려요소가 됨에 따라 제정되었다. 또한, 기업지배구조 기준은 우리 기업의 투명성과 효율성을 제고함으로써 기업가치를 극대화하는데 기여하는 것을 목적으로 제정되었다.

그림 6. ESG 모범기준 예시



*출처: 한국기업지배구조원 홈페이지(2022)

2021년 12월 산업통상자원부는 총 61개 항목으로 구성된 ‘K-ESG 가이드라인’을 발표했다. 관계부처, 분야별 전문가, 산업계, 금융·투자기관, ESG 평가기관, 신용평가사 등 이해관계자들의 의견을 수렴해 글로벌 기준에 부합하면서도 국내 기업이 활용 가능한 기준을 제시했다.

가이드라인은 ESG 부문에 정보공시(P, Public) 부문을 추가해 총 4개 범주로 구성되어 있으며, ESG 이행과 평가의 핵심·공통 항목은 61개로 정부는 1~2년 주기로 개정할 예정이다. 2022년부터 민간평가단을 구성해 희망 수출기업에 대해 평가 경험을 제공하고, 지속적인 성과를 나타내는 기업에는 수출 관련 마케팅, 전시회, 수출보험 우대 등 체감도 높은 인센티브를 제공할 계획이다.

표 4. K-ESG 가이드라인 구성

구분 (항목수)	주요 항목
정보공시 (5)	<ul style="list-style-type: none"> ESG 정보공시 방식·주기·범위 등
환경 (17)	<ul style="list-style-type: none"> 환경경영 목표 및 추진 체계, 친환경 인증, 환경 법규위반 등 온실가스 배출량, 폐기물·오염물질 배출량, 재활용률 등
사회 (22)	<ul style="list-style-type: none"> 사회책임경영 목표, 채용, 산업재해, 법규위반 등 채용·정규직, 산업안전, 다양성, 인권, 동반성장, 사회공헌 등
지배구조 (17)	<ul style="list-style-type: none"> 이사회 전문성, 이사회 구성, 주주권리 등 윤리경영, 감사기구, 지배구조 법규위반 등

*출처: 산업통상자원부(2021), NICE평가정보(주) 재구성

국내 ESG 평가를 수행하고 있는 기관은 한국기업지배구조원, QESG, 대신경제연구소, 나이스평가정보 등이 있다. 각 기관마다 차별화된 ESG 평가등급을 공개하고 있으며, 한국기업지배구조원(2022) 및 나이스평가정보(2022)는 S, A+, A, B+, B, C, D 및 ESG1~ESG7 등 7등급 체계로 구성되고, 일부 대기업, 코스닥 상장사의 등급이 제시되어 있다.

서스틴베스트(2021)의 등급은 AA, A, BB, B, C, D, E 7등급으로 제시되고 있으며, 자산 규모별 등급을 구분하고 있다. 당사는 평가 이력을 보유하지 않으며, 서스틴베스트로부터 평가받은 기업의 ESG 등급은 아래 표와 같다.

표 5. 서스틴베스트의 모바일 게임 업체 ESG 등급 현황

기업명	기업코드	전체 등급	규모별 등급	자산 규모
컴투스	078340	B	BB	5천억 이상
카카오게임즈	293490	B	B	5천억 이상
게임빌	063080	B	BB	5천억 미만
네오위즈	095660	B	BB	5천억 미만

*출처: 서스틴베스트(2021), NICE평가정보(주) 재구성

당사의 2021년 9월 분기보고서에 따르면, 총 38명의 임직원이 근무하고 있고, 여성 근로자는 13명으로 전체 근로자 대비 여성 비율이 약 34.2%에 해당하며, 기간제 근로자 없이 전 직원을 고용하고 있어 근로자의 인권 보호책임을 통한 사회적 책임을 이행하고 있는 것으로 파악된다.

표 6. 근로자 근무 현황

사업 부문	성별	기간의 정함이 없는 근로자	기간제 근로자	합계
전체	남	25	-	25
	여	13	-	13
합계		38	-	38

*출처: 분기보고서(2021.09), NICE평가정보(주) 재구성

지배구조 부문과 관련하여 이사회는 3명의 사내이사와 1명의 사외이사로 구성되고, 이사회 내 별도의 위원회를 운영하지 않는 것으로 파악된다. 다만, 사외이사를 포함한 모든 이사의 독립성 강화를 위해 이사 선임 시 주주총회에 전 이사에 대한 모든 정보를 투명하게 공개하여 추천인, 회사와의 거래, 최대주주와의 관계 등에 대하여 외부에 공시하는 등 규정을 제정하여 준수하고 있다.

최근 기업의 사회적 책임에 관한 관심이 제고되고 투자자의 관점에서 투자 적합 기준이 아니라 모든 구성요소가 인류의 지속가능성을 위해 노력해야 하는 상황에서, 그러한 노력의 측정지표로서 ESG 기준 충족이 필요하다.

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
	<ul style="list-style-type: none"> • 최근 6개월 이내 발간 보고서 없음 		

■ 시장정보(주가 및 거래량)



*출처: Kisvalue(2022.02)